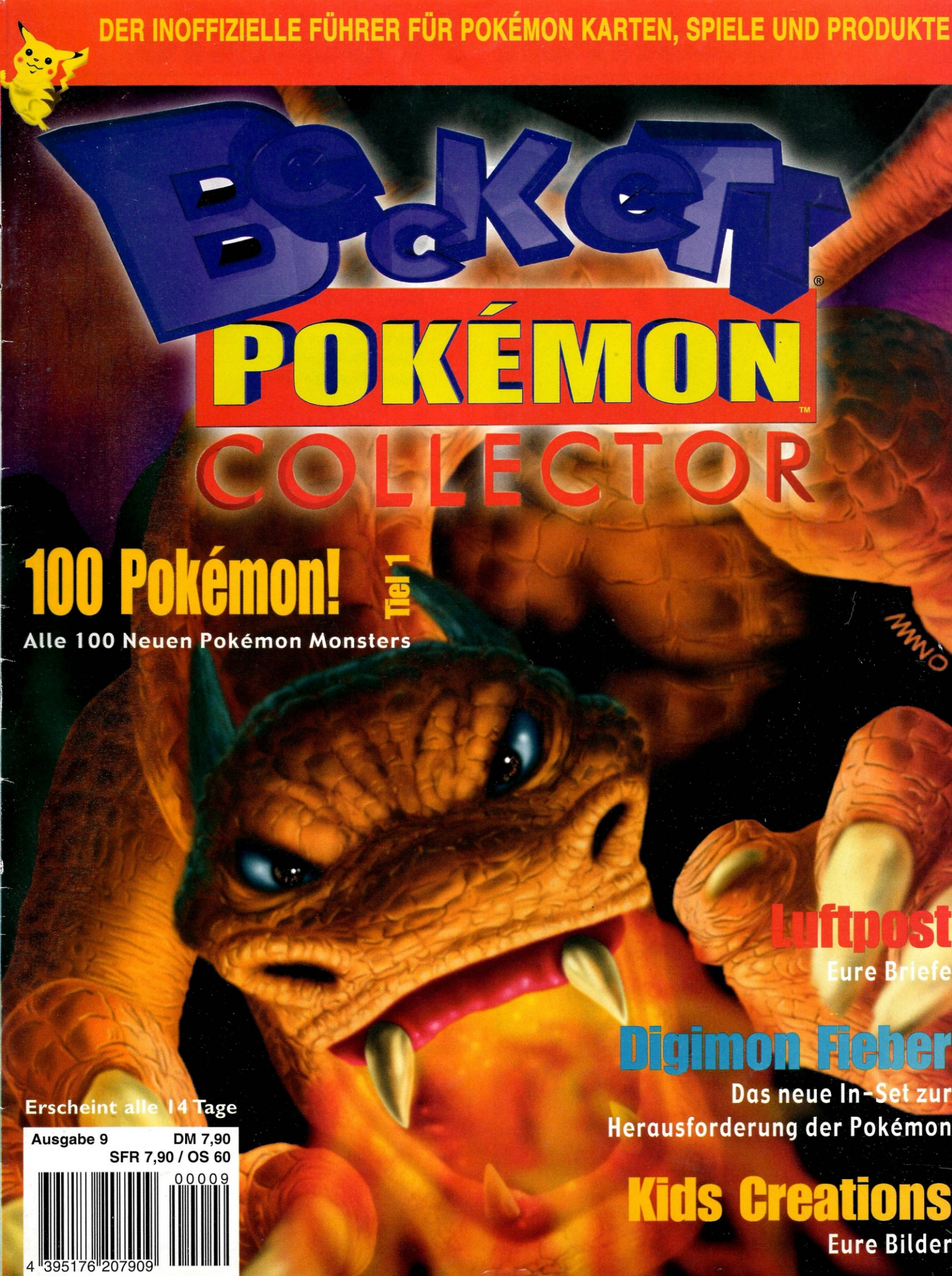




DER INOFFIZIELLE FÜHRER FÜR POKÉMON KARTEN, SPIELE UND PRODUKTE

Beck's

POKÉMON

COLLECTOR

100 Pokémon!

Teil 1

Alle 100 Neuen Pokémon Monsters

Luftpost

Eure Briefe

Digimon Fieber

Das neue In-Set zur Herausforderung der Pokémon

Kids Creations

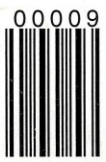
Eure Bilder

Erscheint alle 14 Tage

Ausgabe 9 DM 7,90
SFR 7,90 / OS 60



00009



4 395176 207909

Pokémon Produkte

Pokémon Plüschtiguren

Dein LieblingsPokémon in all seiner herrlichen, kuscheligen Farbenpracht. Auswahl verschiedener Figuren und Größen. Qualitätsspielzeug aus Plüsch.

A01	Bulbasaur Pluschfigur (12 cm).....	DM 36,00
A02	Bulbasaur Pluschfigur (25 cm).....	DM 52,00
A03	Charmander Pluschfigur (12 cm).....	DM 36,00
A04	Charmander Pluschfigur (30 cm).....	DM 64,00
A05	Pikachu Pluschfigur (12 cm).....	DM 36,00
A06	Pikachu Pluschfigur (25 cm).....	DM 52,00
A07	Squirtle Pluschfigur (12 cm).....	DM 36,00
A08	Squirtle Pluschfigur (30 cm).....	DM 64,00
A09	Jigglypuff Pluschfigur (12 cm).....	DM 36,00
A10	Jigglypuff Pluschfigur (30 cm).....	DM 64,00

Pokémon Schlüsselketten

Wenn du das Licht einschaltest, leuchtet dein Pokémon jedes Mal, wenn du ihn etwas schüttelst!

C01	Pikachu Leuchtende Schlüsselketten.....	DM 24,00
------------	---	-----------------

Kinder werden diese Schlüsselkette mit dem kuscheligen, sprechen-den Pikachu lieben. Spricht zwei Sätze.

D01	Pikachu Schlüsselkette.....	DM 24,00
------------	-----------------------------	-----------------

Pokémon Spielkarten

In diesem hochwertigen Kartenspiel findest du beim Spielen mit deinen Freunden alle deine Lieblingsfiguren von Pokémon.

E01	Pokémon Spielkarten	DM 30,00
------------	---------------------------	-----------------

Pokémon-Armbanduhr

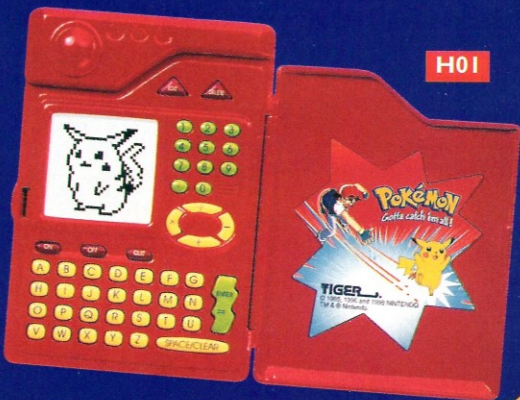
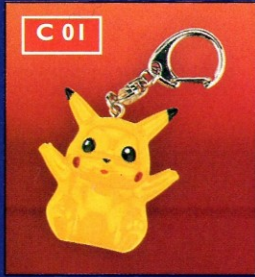
Mit dieser smarten Pokémon-Armbanduhr können Sie ihrem Kind dabei helfen, die Uhrzeit zu erkennen und pünktlich zu sein. Kommt in drei verschiedenen Ausführungen, Pikachu, Charmander und Squirtle zu je **DM 60,00**

F01	Pokémon Armbanduhr (Pikachu).....	DM 60,00
F02	Pokémon Armbanduhr (Squirtle).....	DM 60,00
F03	Pokémon Armbanduhr (Charmander).....	DM 60,00

Pokedex

Diese elektronische Enzyklopädie 150 verschiedener Pokémon ist ein unerlässliches Zubehör für alle Pokémon Fans! Sie enthält alle wesentlichen Daten und Informationen über die Fähigkeiten, Schwächen, Persönlichkeiten und Strategien eines jeden Pokémon. LCD Animationen helfen, alle Figuren zu identifizieren.

H01	Pokedex.....	DM 88,00
------------	--------------	-----------------



INHALT

Beckett Pokémon Collector #9

Herausgegeben von HSB (Leicester) Ltd., PO Box 6011,
Billesdon, Leicester, LE7 9YY, England.

Vertrieb durch VU Verlagsunion KG / Vertriebsleitung,
Friedrich-Bergius-Straße 20, 65203 Wiesbaden.

Beckett Pokémon Collector ist ein völlig unabhängiges Magazin.
Die Herausgeber haben keinerlei Verbindungen
mit erwähnten Firmen oder Produkten.

4 Hier kommt Digimon

Informationen zu den neuen Kids in der Stadt

6 Digi-Battle Kartenspiel

Digimon Starter Kartenspiel

8 Luftpost

Eure Briefe

10 Zurück zum Anfang

Ein Schritt für Schritt Führer für TCG Anfänger

14 Pokémon Spielarena

Wie baue ich meinen Spielbereich auf

16 Kids Creations

Eure Bilder

18 100 neue Pokémon

Alle neuen Pokémon Monsters

24 Pokémon Preisführer

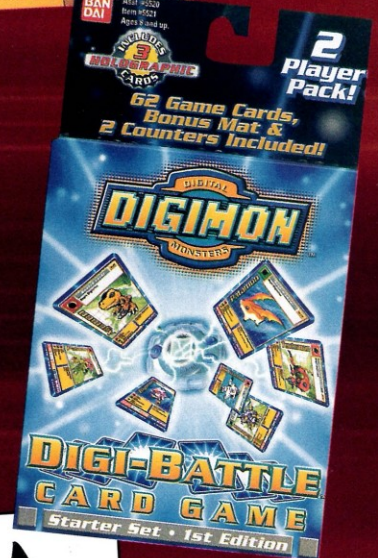
Pokémon Preisführer und Checkliste

28 Gedankenzüge

Ein Trainerführer für TCG

30 Die heißesten Renner

Die heißesten Pokémon Produkte



HIER KOMMT



Es gibt keinen Weg mehr zurück, du bist dabei, in die Digiworld einzudringen.

Von Steve Fritz

Vor einigen Jahren mussten acht Kinder dabei zusehen, wie ihr Hauskomplex in Tokio von zwei Monstern, die wie aus dem Nichts auftauchten und wieder verschwanden, zerstört wurde. Heute fahren sieben der acht (eines musste mit Grippe zu Hause bleiben) zu einem Sommerlager.

Nicht genug damit, dass es im Sommer schneit, nein, es tauchen auch einige Objekte plötzlich vom Himmel auf und entführen die sieben in eine bizarre Welt – Digiworld. Mit der Zeit schließen die sieben, Tai, Matt, Izzy, Sora, Mimi, Joe und T.K., Freundschaft mit sieben Monstern und die Kids werden als Digidestined bekannt.

Die Digiworld ist ein Ort voller Geheimnisse. Sie ist besiedelt mit lauter Telefonzellen und Pole, die nirgendwo angeschlossen sind. Alles Geschriebene ist in Maschinencode. Wenn man einen Buchstaben ändert, ändern sich auch einige Merkmale des Planeten. Das Seltsamste an Digiworld sind jedoch ihre Einwohner. Die Digimon können sich entlang der Skala rauf- und runterentwickeln, wie sie gerade lustig sind.

"Digiworld ist eine parallele Welt oder Dimension, die irgendwie auf unserer Welt liegt. Ihr extradimensionales Universum lebt im Internet. Mit Hilfe von Devices überschneidet sie sich an einigen Stellen mit unserer Welt", so Terri O'Malley, Fox Kids Programmier- und Entwicklungsmanager.

Ein anderer wichtiger Punkt dieser Welt liegt darin, dass es gute, neutrale und bössartige Digimon gibt.

Wenn die bössartigen Digimon ihren Willen bekommen, dann zerstören sie nicht nur die sieben (bald acht) Helden, sondern in der Folge auch Digiworld und unsere Welt.

DIGIMON GESCHICHTE

Digimon ist eine Gemeinschaftsproduktion von Toei Animation in Japan, Fox Kids Network in den Vereinigten Staaten und Saban Entertainment für den Rest der Welt. In Japan hatte es sein Debüt im letzten April, in den Vereinigten Staaten letzten August und nun kommt es auch bald zu uns. Es wird davon ausgegangen, dass es hier ein genauso riesiger Erfolg wie in Amerika und Japan wird.

DIE DIGIDESTINED

Kannst du dich an die Kids erinnern, die zusehen mussten, wie ihr Hauskomplex zerstört wurde? Das sind die Digidestined. Es stellt sich heraus, dass sie die einzigen menschlichen Wesen sind, die die Übeltäter gesehen haben. Alle anderen dachten, es handele sich dabei um eine Laune der Natur.

Der Vollständigkeit halber muss gesagt werden, dass es sich bei dem achten Kid um Tais jüngere Schwester, Kari, handelt. Sie wurde nicht mit den anderen entführt, da sie mit Grippe zu Hause lag. Was sie nicht weiß ist, dass sie wie die anderen eine der seltsamen Devices, ein Digivice, hat. Während die Digidestined Wochen, wenn nicht Monate in

Digiworld verbringen, ist auf der Erde gerademal ein Tag vergangen. Jedes Kid hat ein Digivice und einen zweiten Ausrüstungsgegenstand, der Tag genannt wird. Das Tag hat ein Wappen, das eine Tugend oder eine Qualität repräsentiert, die einem jeden Digidestined angeboren ist.

DIGIDESTINEDS DIGIMON

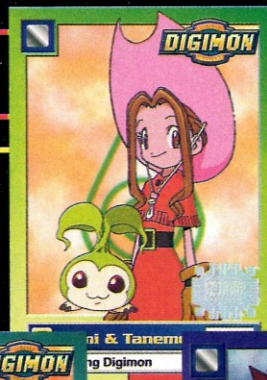
Die wichtigsten Digimon sind die acht, die sich selber an die Digidestined angehängt haben. Jedes Kid hat ein Digitalmonster, das sich Digital Champion nennt. Jeder Champion hat die Stärke, die in Verbindung mit der Tugend des entsprechenden Digidestined steht. Joes Tugend zum Beispiel ist Zuverlässigkeit. Joes Digital Champion, Gomamon, ist wahrscheinlich der Vertrauenswürdigste der ganzen Horde. Es sollte vielleicht gesagt werden, dass alle Digimons der Digidestineds von Natur aus vertrauenswürdig sind. Die Digital Champions fol-

gen ihren Digidestined überall hin. Diese kleinen Monster brauchen die Kids, damit sie sich um sie kümmern, sie füttern und sie beschützen, wenn sie sich in der Ausbildungs-, Baby- oder Eiphasse befinden. Als Gegenzug erteilt der Digimon jedem Digidestined im Bedarfsfall Ratschläge.

Obwohl das einzelne Monster gewöhnlich während einer Episode in einem Stadium bleibt, kann es sich im Bedarfsfall die Skala rauf- und runterentwickeln. Sie alle beginnen mit einem Ei und schlüpfen anschließend zu Babyformen aus. Mit dem Heranwachsen entwickeln die Digimon individuelle Namen und Fähigkeiten.

Halte dich gut fest! Bevor du es weißt, wirst du in die Digiworld entführt. Können die Digidestined mit den Digimon zusammen leben? Mach dich auf ein Abenteuer gefasst, dass auf jeden Fall voller Spannung ist.

KID	TAG	AUSBILDUNG	ROOKIE	CHAMPION	ULTIMATIV
Tai	Mut	Koromon	Agumon	Greymon	MetalGreymon
Sora	Liebe	Yokomon	Biyomon	Birdramon	Garudamon
Mimi	Aufrichtigkeit	Motimon	Tentomon	Kabuterimon	MegaKabuterimon
T.K.	Hoffnung	Tsunomon	Gabumon	Garurumon	WereGarurumon
Matt	Freundschaft	Tokomon	Patomon	Angemon	MagnaAngemon
Joe	Zuverlässigkeit	Tanomon	Palmon	Togemon	Lilymon
Izzy	Neugierde	Bukamon	Gomamon	Ikakumon	Zudomon
Kari	Noch Ohne	(Unbekannt)	Gatomon	Angemonon	(Unbekannt)



SPIELKARTEN

Bandai/Upper Deck enthüllt Digimon.

DIGI-B

KARTIE

Nun da die Digimon Cartoonserie das heißeste Programm für Kids auf dem Fox Kids Network ist, hat die Upper Deck Company das offizielle lizenzierte Digimon Kartenspiel enthüllt. Sie haben zwei verschiedene Sets, das Starter und das Booster Set, herausgegeben. Weitere sind in den nächsten sechs Monaten geplant. Hier ist eine Aufgliederung der First Edition Starter Karten.

Digimon Starter Set First Edition

Das Starter Set mit 62 Karten enthält 48 Figuren-Spielkarten und 14 Power Option Spielkarten. Es enthält alles, was ein Digimon Fan braucht, um seine eigenen Abenteuer in der Digiworld in Angriff zu nehmen. Das Set beinhaltet auch eine Digi-Battle Spielmatte und Poster, zwei Punktezähler und ein Blatt mit Digi-Battle Regeln. Zur Überraschung der Spieler sind auch drei holografische Folienkarten in dem Starter Set zu finden. Zwei sind in den 48 Figurenkarten und eine ist eine Power Option Karte.

Hol dir ein Starter Set in deinem Spielzeug- oder Hobbyladen. Wenn dir das Pokémon TCG gefällt, dann wirst du bestimmt auch dieses hier mögen.

Rookie Digimon (12)

- ST-01 Agumon
- ST-03 Biyomon
- ST-05 Gabumon
- ST-07 Tentomon
- ST-09 Palmon
- ST-11 Gomamon
- ST-13 Patamon
- ST-18 Kunemon
- ST-23 Gotsumon
- ST-24 Otamamon
- ST-41 Candlemon
- ST-42 DemiDevimon



CHAMPION DIGIMON (22)

- ST-02 Greymon
- ST-04 Birdamon
- ST-06 Garurumon
- ST-08 Kabuterimon
- ST-10 Togemon
- ST-12 Ikkakumon
- ST-14 Angemon
- ST-15 Nanimon
- ST-16 Unimon
- ST-17 Centarumon
- ST-19 Dokugumon



BATTLE

INSPIRE

ST-20 Musyamon
ST-22 Rockmon
ST-25 Tortomon
ST-26 Starmon
ST-27 Gekomon
ST-35 Dolphmon
ST-36 Coelamon
ST-37 Octomon
ST-43 Apemon
ST-44 Wizardmon
ST-45 Bakemon



ULTIMATE DIGIMON (11)

ST-21 Kimeramon
ST-28 MegaKabuterimon
ST-29 Triceramon
ST-30 Pikimon
ST-31 Okuwamon
ST-32 SkullGreymon
ST-38 Zudomon
ST-39 MarineDevimon
ST-46 Mammothmon
ST-47 WereGarurumon
ST-48 SkullMeramon



MEGA DIGIMON (3)

ST-33 HerculesKabuterimon (Holografik)
ST-34 SaberLeomon (Holografik)
ST-40 Pukumon

FORCE FX (3)

ST-49 Red Offensive
ST-50 Yellow Offensive
ST-51 Green Offensive



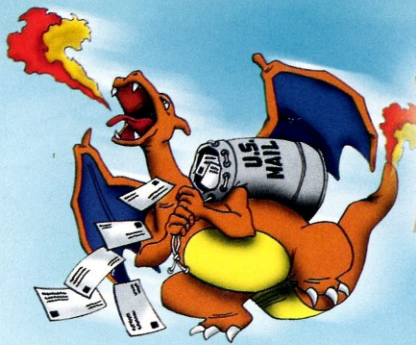
DIGIVOLVE (6)

ST-55 Digivolve to Champions
ST-56 Ultra Digivolve (Holografik)
ST-59 Digivice Red
ST-60 Digivice Green & Yellow
ST-61 Digivice Red & Green
ST-62 Digivice Yellow

POWER BLAST (5)

ST-52 Blitz
ST-53 Metal Attack
ST-54 Counter Attack!
ST-57 Downgrade
ST-58 Digi-Duel





LUFTPOST

Beschädigte Artikel

Vor kurzem habe ich ein paar Pokémon Karten gekauft und als ich sie zu Hause öffnete, stellte ich fest, dass in einer Packung eine Karte zu wenig war. Der Laden sagte, dass es nicht sein Fehler sei und wollte mir keine andere Packung geben. Was soll ich tun?

Evi Rupprecht, 11 Jahre
über E-Mail

Sollte irgendetwas mit einem Pokémon Kartenspiel oder Produkt nicht in Ordnung sein, sei es eine fehlende Karte oder ein beschädigter Artikel, dann wendet euch an Wizard of the Coast, Spielunterstützung. Diese werden deine Beschwerde behandeln. Sendet keine Karten an Wizard of the Coast, es sei denn, ein Vertreter bittet euch darum.

Die Adresse lautet: Wizard of the Coast Europe,
Belgium. Tel: +32-70-233-277
E-Mail: questions@wizards.com

von Abzeichen, gewinnst du den Respekt und die Freundschaft der Pokémon und sie werden dir gehorchen. Vielleicht hast du nicht das richtige Abzeichen für dein Pokémon Level. Du erhältst die Abzeichen, indem du den Gym Leader einer Großstadt im Kampf bezwingst. Je mehr du bezwingst desto mehr Abzeichen kannst du sammeln und desto mehr Pokémon kannst du befehlen. Hier ist ein kurzer Überblick über die Abzeichen:



Cascade Abzeichen

Pokémon bis Level 30 werden dir gehorchen

Rainbow Abzeichen

Pokémon bis Level 50 werden dir gehorchen

Marsh Abzeichen

Pokémon bis Level 70 werden dir gehorchen

Earth Abzeichen

Alle Pokémon werden dir gehorchen

Unartige Pokémon

Ich habe etwas Schwierigkeiten mit meinem Pokémon auf meinem Game Boy. Es hört auf kein Wort von dem was ich sage, es bleibt nicht in seinem Pokéball und wenn ich es auffordere, zu kämpfen, schläft es einfach ein. Bin ich ein schlechter Trainer oder sind meine Pokémon einfach unartig?

Paul James, 9 Jahre
über E-Mail

Ich bin sicher, dass du ein großartiger Trainer bist, aber vielleicht versuchst du die Dinge zu schnell zu machen. Pokémon werden dir nicht gehorchen, wenn sie glauben, dass du nicht genügend Erfahrung hast. Durch Einsammeln

Tame gegen Wild

Ich habe gerade einen wilden Poliwhirl eingefangen, aber ich habe bereits einen Poliwhirl desselben Levels, der stärker und smarter ist und sich besser verhält. Warum ist das und was kann ich tun, um meinen wilden Poliwhirl zu verbessern?

Barbara Kaufmann, 10 Jahre
Pforzheim

Die meisten ausgebildeten Pokémon sind stärker als die wilden Pokémon mit der gleichen Erfahrung. Wenn du einen Pokémon selber ausbilst, kannst du Kampfstrategien und Bewegungen üben, ihm viel Zuneigung geben und ihm bei der Entwicklung helfen. Das bedeutet, dass dein Pokémon

gesünder, glücklicher und kooperativer als ein wilder Pokémon ist. Mit etwas Zeit und TLC wird dein wilder Pokémon bald besser werden.

Es lebe der Unterschied!

Ich habe fast alle Basissets der Pokémon TCG Karten gesammelt, aber dann habe ich eine Werbung für Jungle und Fossil Decks in eurem Magazin gesehen. Worin unterscheiden sich diese zu einem Basisdeck und kann ich diese in einem Spiel mit denjenigen, die ich bereits habe, benutzen?

Sarah Martin, 6 Jahre
Brühl

Basis, Jungle und Fossil können problemlos miteinander in einem Spiel verwendet werden. Sie alle haben verschiedene Pokémon, die das Set ausmachen. So wirst du zum Beispiel Gengar nur im Fossil Set finden. Jegliche Erweiterungssets von Wizard of the Coast können mit allen anderen verwendet werden und ergänzen die Sammelfähigkeit der Karten.

Schwer zu schnappen

Ich habe versucht einen wilden Snorlax zu schnappen, aber jedes Mal, wenn ich es versuche, gehen mir die Pokébälle aus. Wie viele benötige ich, um ihn zu fangen oder gibt es einen anderen Weg?

Andreas Piller, 8 Jahre
über E-Mail

Einige Pokémon, wie Snorlax und Golem, sind zu stark, um mit einem gewöhnlichen Pokéball eingefangen zu werden (es kann über 20 Bälle hinnehmen). Im weiteren Verlauf deines Abenteuers wirst du die Gelegenheit haben, Great Balls und Ultra Balls zu kaufen, die du dann zum Einfangen dieser Pokémon verwenden kannst. Es gibt noch einen anderen Ball, den Master Ball, aber davon gibt es nur einen, und es ist wahrscheinlich am besten, diesen zum Fangen von Mewtwo zu verwenden – wenn du kannst.



Digimon, was ist das?

Ich habe in eurer letzten Ausgabe einen Artikel über etwas namens Digimon gesehen. Ist dies Teil von Pokémon oder ist es ein neues TCG mit neuen Monstern?

Jörg Pflaume, 9 Jahre
Berlin

Digimon ist ein anderes TCG wie Pokémon, aber es ist von der Pokémon Welt getrennt. Die Monster entwickeln sich und haben spezielle Kräfte wie die Pokémon, aber sie sind vollkommen unterschiedlich. Es gibt nicht so viele Monster wie Pokémon, dafür gibt es mehr menschliche Wesen, mit denen du dich identifizieren kannst. Wir geben auch ein neues Magazin mit dem Namen Beckett Digimon Collector (siehe unten) heraus, damit du mehr Informationen und Unterhaltung erhältst. Es ist bald in deinem Laden zu haben!

AUSGABE I BALD ERHÄLTlich



Schickt eure Briefe an:
Beckett Pokémon Collector,
Postfach 1230, 21602 Buxtehude

ZURÜCK ZUM ANFANG

Teil I

Dieser Schritt für Schritt Führer zeigt dir, wie man das Pokémon TCG spielt.

Von Steven Diamond

Vielleicht hast du schon seit Monaten Pokémon Karten getauscht und bist nun über das Sammeln hinaus und bereit das Spiel selber anzugehen. Oder vielleicht bist du auch ein Erwachsener, der mit diesem verrückten Spiel auf dem Laufenden bleiben möchte, um mit den jüngeren Spielern mithalten (bzw. konkurrieren) zu können. Sollte dies der Fall sein, dann ist dieser Artikel genau das Richtige für dich. Wir gehen zum Anfang zurück und es ist der erste Kurstag. Also haltet eure Bleistifte gespitzt und nehmt eure Hefte heraus, bereit für die heutige Lektion.

Was du brauchst

Das Spielen des Pokémon TCG ist eher einfach. Alles was man braucht, sind zwei Spieler, zwei Pokémon TCG Decks bestehend aus 60 Karten und einen Weg, um mit den 'Schäden', die du den Pokémon anderer zufügst, auf dem laufenden Stand zu bleiben. Dazu kannst du Münzen, Schadenspunkte, Knöpfe, etc. verwenden.

Wizards of the Coasts vorkonstruierte Themendecks sind gut für Spielanfänger geeignet, da sie "spielfertig" vom Regal kommen. Die vier Kartentypen sind in einem guten Gleichgewicht: Basis Pokémon, entwickelte Pokémon, Energie-Karten und Trainers. Falls du kein fertiges Deck hast, dann solltest du ein Deck aus 60 Karten mit einer großen Vielfalt zusammenstellen.

Während des Spiels kämpfen die Pokémon (Taschenmonster) gegeneinander. Basis Pokémon gibt es in Hülle und Fülle und sie sind für jedes Deck essentiell. ("Basis Pokémon" ist in der oberen linken Ecke der Karte aufgedruckt). Denk daran, dass du keine Form eines entwickelten Pokémon spielen kannst, ohne dessen Basisform im Spiel zu haben.

Daneben gibt es für viele Basis Pokémon erste und zweite Evolutionsstadien. Evolutionen sind größere, stärkere Versionen der Basis Pokémon. Es gibt sieben verschiedene Pokémonarten, die man leicht an den Hintergrundfarben der Karten erkennen kann: Fighting (Kampf), Fire (Feuer), Grass (Gras), Lightning (Blitz), Psychic, Water (Wasser) und Colorless (Farblos). Zusammen mit den Arten solltest du die verschiedenen Stärken, Schwächen und strategischen Werte eines jeden Pokémons kennen.

Den Pokémon wurde die Fähigkeit gegeben, ihre Attacken mit einem dritten Pokémon-Kartentyp zu machen – der Energie. Sie stimmen ihre korrespondierenden Typen aufeinander ab (Fighting, Fire, Grass, etc). Attacken benötigen zum Zeitpunkt des Angriffs Energie-Karten. Aus diesem Grunde solltest du davon ausreichend in deinem Deck haben.

Ein vierter Kartentyp, die Trainer, gibt dir zusätzliche Strategien oder Möglichkeiten. Sie lassen dich extra Karten ziehen oder zwingen deinen Gegner, etwas zu tun, was er nicht will. Ein gut ausgewogenes Deck enthält alle vier Kartentypen.



Abbildung 1: Ein Basis Pokémon entwickelt sich zu einem Pokémon im ersten Stadium, anschließend zu einem Pokémon im zweiten Stadium.

Ziele des Spiels

Im Pokémon TCG gibt es drei verschiedene Wege ein Spiel zu gewinnen. Mit zunehmender Erfahrung entwickelst du Spielstrategien und -ideen zum Aufbau deines eigenen Killerdecks.

Im Wesentlichen gewinnst du das Spiel, indem du den Pokémon deines Rivalen in einem Kampf k.o. schlägst. Um mit einem Knockout zu gewinnen, musst du entweder sechs Pokémon deines Gegners eliminieren oder den Pokémon deines Gegners im Spielbereich k.o. schlagen. Du gewinnst auch, wenn deinem Gegner die Karten ausgehen, was gewöhnlich die Folge eines langen defensiven Spiels mit wenigen Knockouts ist.

Spielaufbau

1. Mische deine Karten gut. Bevor die Karten ausgeteilt werden, erlauben die meisten Spieler ihrem Gegner den Stoß abzuheben. Gib dir stets selber Karten.

2. Ziehe sieben Karten ohne diese deinem Gegner zu zeigen. Der restliche Kartenstoß gehört dir. Lege deine Karten umgedreht auf den Tisch. Ziehe in jeder Runde eine Karte von deinem Deck.

3. Um mit dem Spiel beginnen zu können, musst du mindestens eine Basis Pokémon in deiner Hand halten. Es darf keine Evolution sein, da sich dein Basis Pokémon im Verlauf des Spiels entwickelt. Falls du keine hast, zeige deinem Gegner deine Karten. Dann mische alle deine Karten. Gib dir selber sieben weitere Karten. Als Strafe darf dein Gegner zwei weitere Karten aus seinem Deck ziehen, falls er es möchte. Wiederhole diesen Vorgang bis du einen Basis Pokémon in deiner Hand hast.

4. Wähle sorgfältig einen Basis Pokémon aus deiner Hand aus und lege ihn umgedreht als deinen Aktiven Pokémon hin. Dies wird der Pokémon sein, der wahrscheinlich als Erster kämpfen wird. Es ist klug, einen mit einer passenden Energie auszuwählen. Gib zum Beispiel eine Wasser Energie zu einem Wasser Pokémon.

5. Falls du zusätzliche Basis Pokémon in deiner Hand hältst, kannst du bis zu fünf weitere auswählen und diese umgedreht auf deine Bank legen. Du kannst zwischen null und fünf Pokémon auf der Bank haben.

6. Nachdem dein Gegner und du Aktive Pokémon und Pokémon auf der Bank in den Spielbereich platziert habt, zieht jeder Spieler sechs weitere Karten (umgedreht) und legt sie als Preise auf den Tisch. Jedes Mal wenn einer der Pokémon deines Gegners k.o. geschlagen wird, gewinnst du einen Preis. Denk daran, wenn du sechs Preise gewonnen hast, hast du das Spiel gewonnen.

7. Wirf eine Münze und bestimme, wer als erster anfängt.

8. Beide Spieler drehen ihre Aktiven Pokémon und Pokémon auf der Bank mit dem Gesicht nach oben. (Alle auf den Tisch gelegten Pokémon sind für das restliche Spiel mit dem Gesicht nach oben gedreht).

Optionen während du an der Reihe bist

Jedes Mal wenn du am Zug bist, musst du eine Karte von deinem Deck ziehen. Wenn du keine Karten mehr hast, hast du verloren. Dies nennt man 'Decking'.

Das Letzte, was du in deinem Zug machen kannst, ist entweder mit deinen Aktiven Pokémon anzugreifen oder anzukündigen, dass du fertig bist. Zwischen Ziehen, Angreifen und Weitergeben kannst du folgendes in jeder beliebigen Reihenfolge und so oft du willst machen:

1. Einen Basis Pokémon auf deine Bank geben (bis zu max. fünf)

2. Eine Evolutionskarte auf ihre entsprechende Basis legen. Dies kannst du nur machen, wenn der Basis Pokémon für mindestens eine Runde im Spiel war. Anders ausgedrückt, du kannst nicht einen Basis Pokémon spielen und denselben in der gleichen Runde entwickeln. Und du kannst keinen Pokémon in einer Runde zwei Mal entwickeln.

3. Gib eine Energie Karte zu einem Pokémon. Dies kannst du pro Runde nur einmal machen, es sei denn, die spezielle "Pokémon Power" eines Pokémon gibt etwas anderes an. Falls du die Double Colorless Energie Karte spielst, zählt diese als deine "eine Energie Karte pro Runde".

4. Spiele eine oder zwei Trainer Karten, tue was sie sagt und lege sie anschließend auf deinen Abwurfstoß.

5. Benutze die Pokémon Power eines deiner Aktiven Pokémon oder Pokémon auf der Bank.

6. Hole deinen Aktiven Pokémon zurück und ersetze ihn mit einem von der Bank. Du zahlst die Rückzugskosten. Falls du einen Rückzug durch Abwurf einer Energie vornimmst, dann muss diese Energie zu der zurückgezogenen Karte gelegt werden.



Abbildung 2: Spielaufbau (Siehe Seite 14).

ANGRIFFSTABELLE

	Eingeschlafen	Verwirrt	Gelähmt	Vergiftet
Verursacht der Zustand selber Schaden?	Nein	Nein	Nein	Ja, 10 Schäden nach dem ein jeder Spieler an der Reihe war.
Kannst du durch Zahlen der normalen Rückzugs-kosten einen Rückzug vornehmen?	Nein	Zahle zuerst die Rückzugs-kosten und wirf dann eine Münze. Kopf: Rückzug. Zahl: kein Rückzug	Nein	Ja
Kann der Pokémon in diesem Zustand angreifen, wenn du an der Reihe bist?	Nein	Wirf eine Münze. Kopf: erfolgreicher Angriff. Zahl: 20 Schäden für verwirrten Pokémon	Nein	Ja
Kann der Zustand durch Spielen von Trainerkarten wie Full Heal, Scoop Up oder Switch überkommen werden?	Ja	Ja	Ja	Ja
Können Pokémon angegriffen und k.o. geschlagen werden?	Ja	Ja	Ja	Ja
Können Pokémon ihre eigene Pokémon Power einsetzen?	Nein	Nein	Nein	Ja

Angreifen

Anzugreifen macht viel Spaß, solange man selber der Angreifer ist. Und es ist der Hauptweg zum Gewinn. Hier steht, wie es geht.

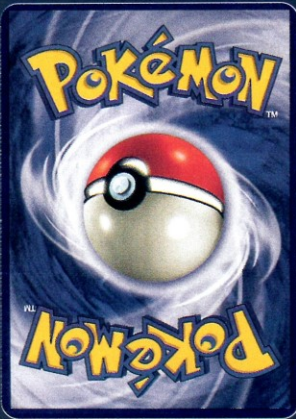
- Wenn du an der Reihe bist, kannst du eine Pokémon Attacke nur einmal machen. Nach deiner Attacke, bist du nicht mehr an der Reihe.
- Du darfst nur eine Attacke, die auf deiner Aktiven Pokémon Karte steht, ausführen.
- Du darfst nur eine Attacke machen, wenn du die an deinen Aktiven Pokémon angehängte Energie hast, die für diese Attacke notwendig ist.

Die meisten Attacken der Aktiven Pokémon fügen den sich verteidigenden Pokémon Schäden zu. Einige Attacken machen jedoch auch etwas anderes mit den sich verteidigenden Pokémon, wie zum Beispiel, diese in einen Schlaf zu versetzen oder diese zu lähmen. Schauen wir uns zunächst einmal die Attacken an, die Schäden zufügen. Denk daran, dass die Resistenz eines Pokémons gegenüber bestimmten

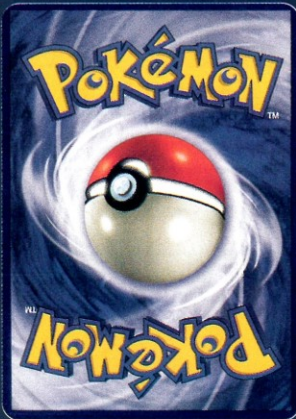
Pokémonarten (Fighting, Fire, Grass, Lightning, Psychic oder Water) den von bestimmten Attacken angerichteten Schaden um 30 vermindert. Und eine Schwäche gegenüber den Attacken erhöht den zugefügten Schaden um das Doppelte. Ein erfolgreicher Angriff fügt den sich verteidigenden Pokémon Schaden zu. Dies zeigt man, indem man für jede 10 zugefügten Schäden einen Schadenspunkt auf den sich verteidigenden Pokémon legt.

Damit zum Beispiel Diglett Squirtle mit Mud Slap angreifen kann, müssen zwei Fighting Energie Karten angehängt werden. Squirtle ist gegenüber Fightingattacken nicht resistent, weswegen die kleine Schildkröte die vollen Schadenspunkte von 30 erhält. Dies zeigt man, indem man drei rote Schadenspunkte auf Squirtle legt.

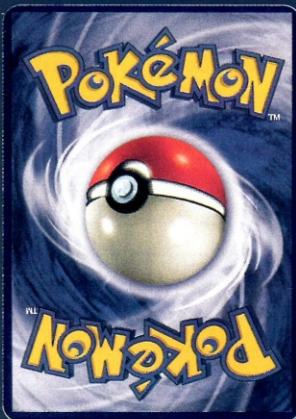
Diese Zustandsänderungen deines angegriffenen Pokémons mögen vielleicht zunächst etwas verwirrend sein, weswegen du vor Einsatz der Attacken die Tabelle sorgfältig studieren solltest. Wie jedes Spiel, bei dem Strategie, Fähigkeiten und Glück beteiligt sind, so macht das Pokémon TCG auch mehr Spaß, je öfter man es spielt. Mach weiter und bevor du dich umsiehst, bist du ein Pokémon Meister!



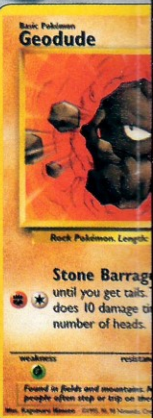
Gegnerischer
Abwurfstoß



Gegnerisches
Deck



Deine Preise



Pokémon Spielarena

Dein Aktiver Pokémon

Deine Bank



[illegible]

Squirtle
Basic Pokémon

Any Tattle Pokémon
Bubble Flip

Withdrawing
all damage done to opponent's new attacks still happens

After March, the back events sponsors feature from its main
Main Production Area | 1997, No. 96, 1998

50 HP

4", Weight: 44 lbs.

Flip a coin
his attack
es the

10x

retreat cost
★

taking them for boulders,
LV.16 #74

GARDEN, TESTER HOUSE 47/42 ●

HP

20

40

restraint cost

3

in lightning-

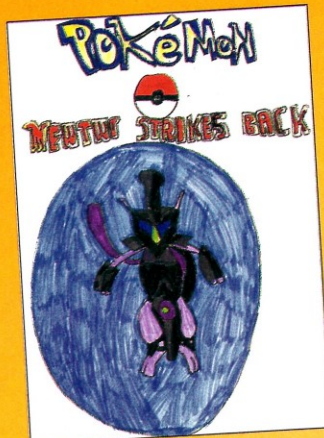
3 m107

10 1000000000 1111111111

Kids' Creations



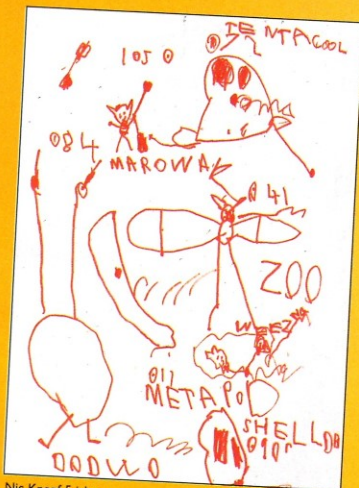
Crystal Heaven 11 jahre



Mattheus Ham 9 jahre



Amy Stuffel 11 jahre



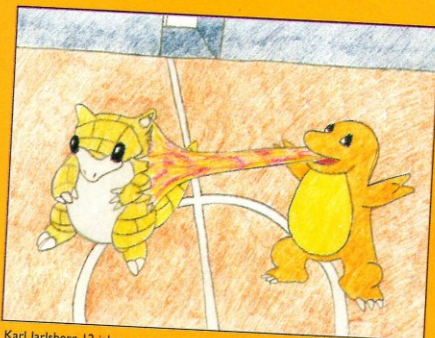
Nic Knopf 5 jahre



Kadee Huntzer 8 jahre



Maya Graves-Bacchus 6 yrs. Cambridge



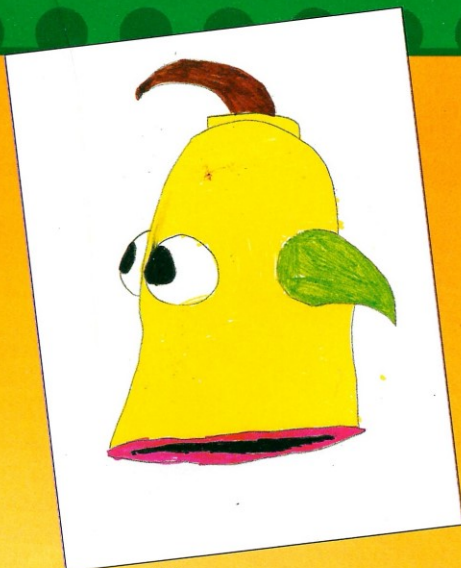
Karl Jarlsberg 12 jahre



Franz Lyons 10jahre



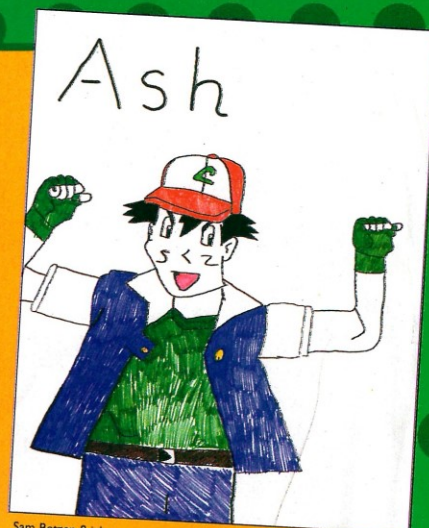
Liam Milner 9 jahre



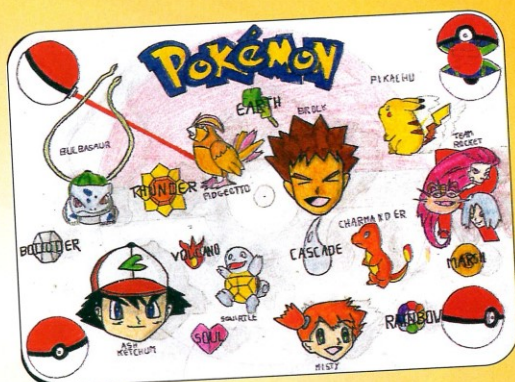
Komal Nasir 8 Jahre



Georg Betz 5 Jahre



Sam Betzen 8 Jahre



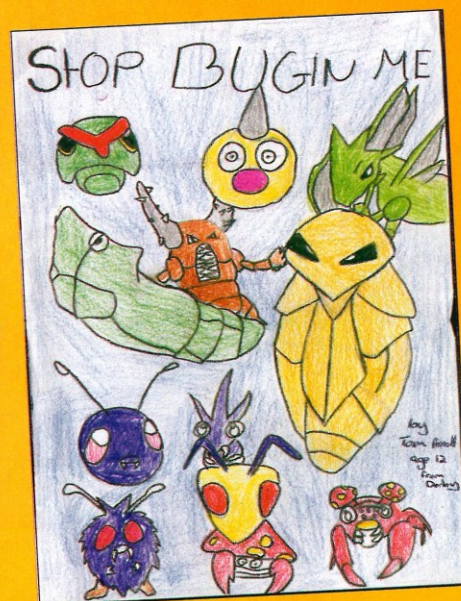
Karl Meyers 12 Jahre



Thomas Davitz 13 Jahre



Edgar Brauns 8 Jahre

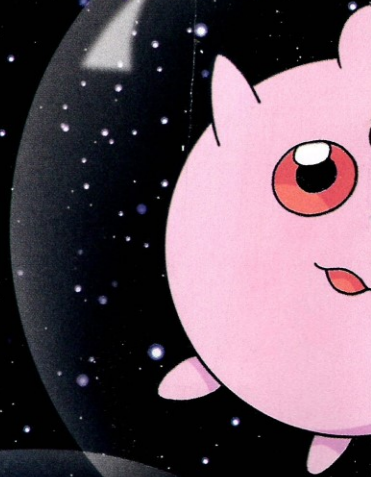


Tom Arnolt 12 yrs. Dervon

Hallo kids!

Malt ihr gerne Bilder von Pokémon-Monstern? Wenn ja, dann schickt uns doch euer bestes Bild auf weißem, unliniertem Papier zu. Wir nehmen auch gern Gedichte, Witze und Geschichten. Vergesst auch nicht, uns euren Namen, euer Alter, den Namen eurer Schule und euren Wohnort zu schreiben. Leider können wir Bilder nicht zurückschicken: Einsendungen an: Beckett Pokémon Collector, z.H. Kids Creations, Postfach 1230, 21602 Buxtehude.

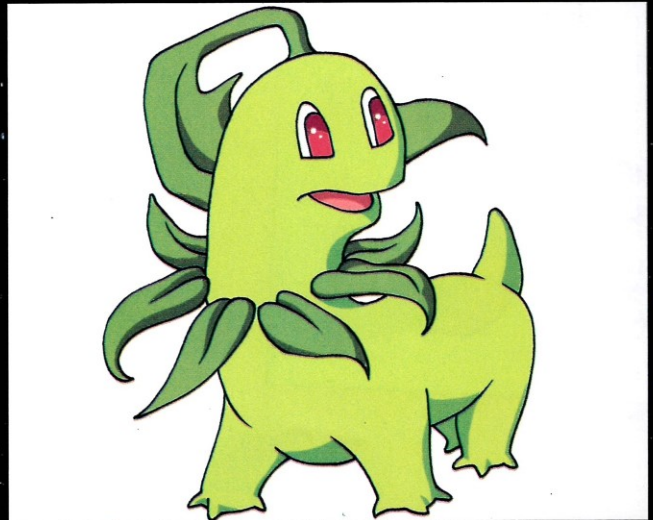
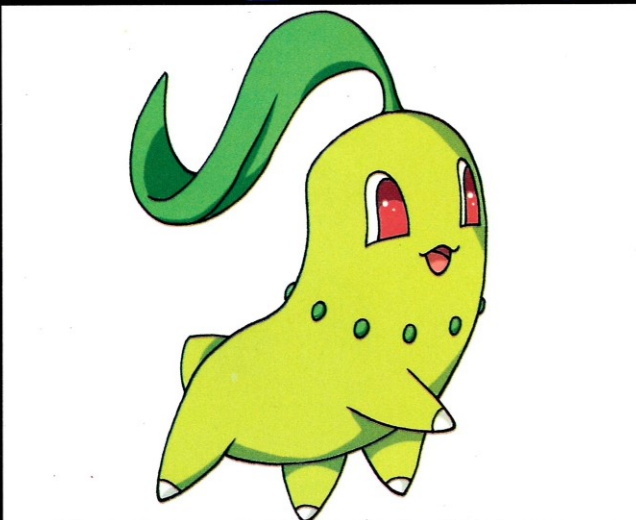
100 Neue



152 Chikorita

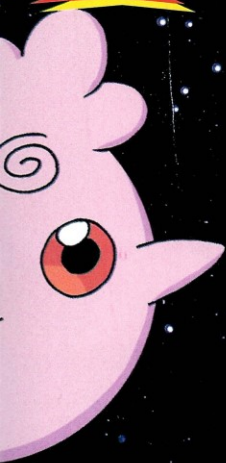


153 Beirifu



Von Game Boy™ Po

Pokémon

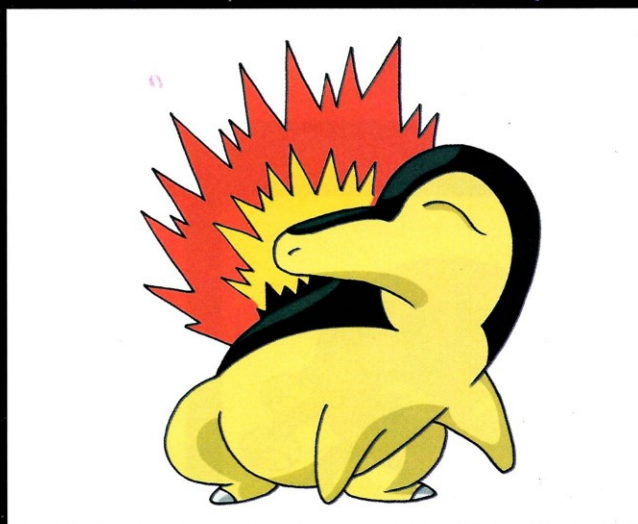
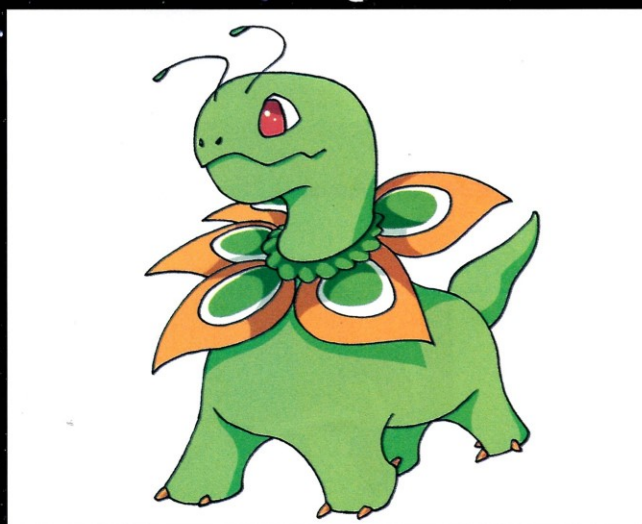


Tiel 1



154 Megani

155 Hinoarashi



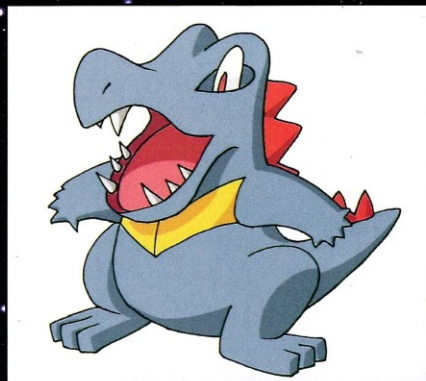
156 Magumarashi



157 Bakufun



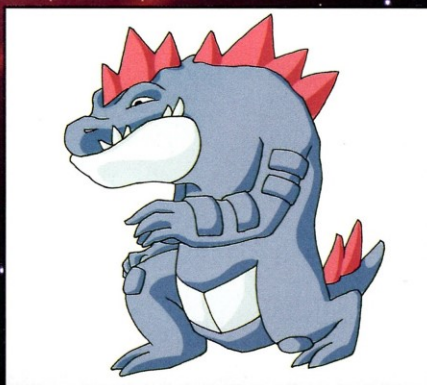
158 Waninoko



159 Arigeitsu



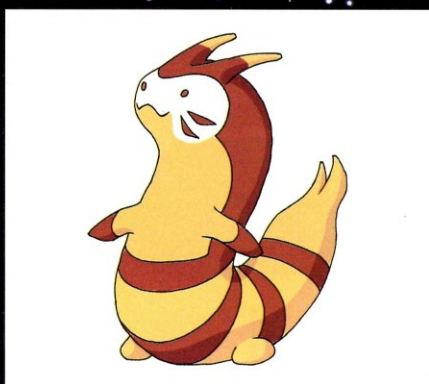
160 Odairu



161 Otachi



162 Ootachi



163 Hoofoo



164 Yorunozuku



165 Rediba



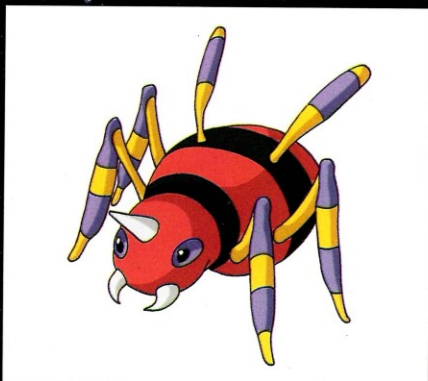
166 Redian



167 Otomaru



168 Ariadoşu



169 Kuroba



170 Chonchi



171 Rantan



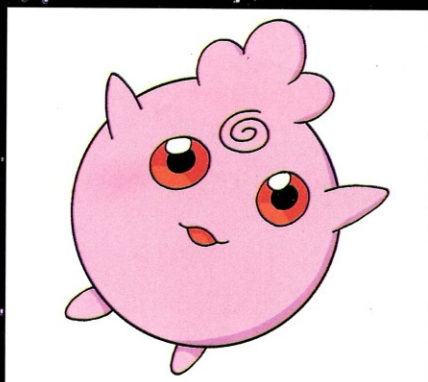
172 Pichu



173 Pii



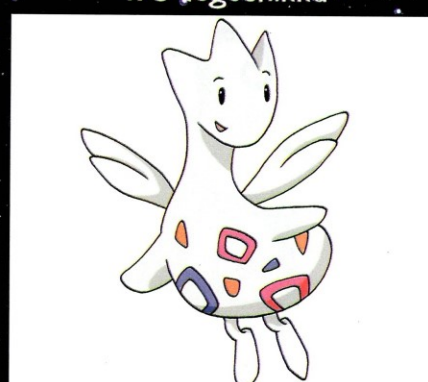
174 Pupurin



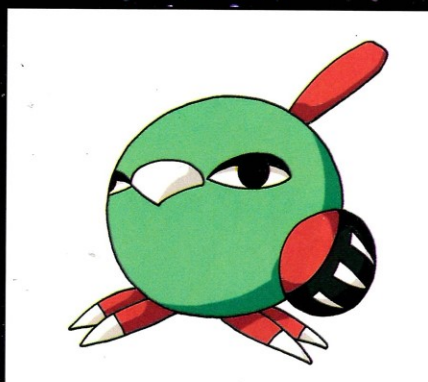
175 Togepi



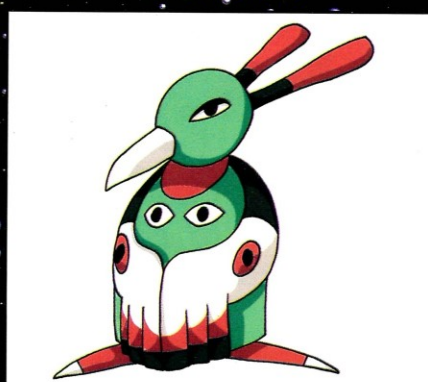
176 Togechikku



177 Neitei



178 Neiteio



179 Meriipu



180 Mokoko



181 Denryu



182 Kereihana



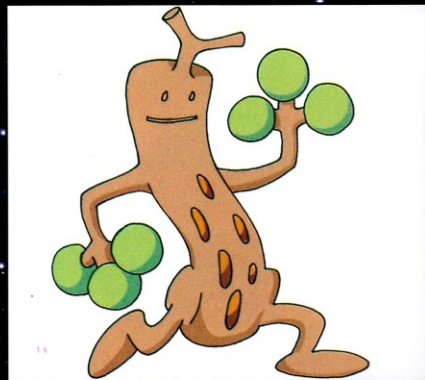
183 Marril



184 Mariruri



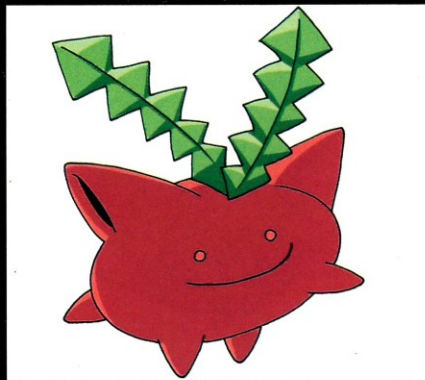
185 Usokki



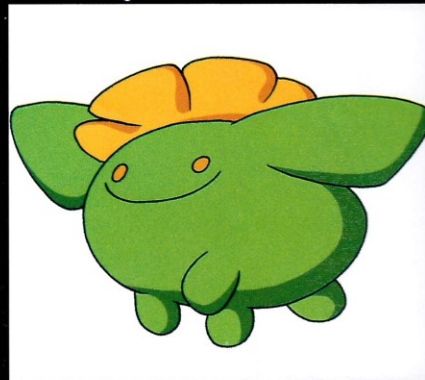
186 Nyorotono



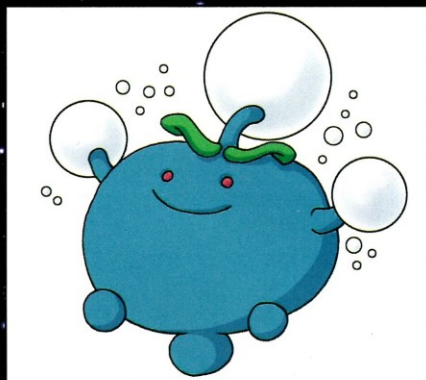
187 Hane



188 Popo



189 Wataikko



190 Eipamu



191 Himanattsu



Pokémon Preisführer und Checkliste

ANLEITUNG

Was ist aufgeführt

Die im Preisführer aufgeführten Produkte sind in der Regel: 1) von lizenzierten Herstellern produziert 2) weit erhältlich und 3) haben auf einzelnen Artikeln Marktaktivitäten.

Was bedeuten die Spalten

Die LO und HI Spalte stellen die aktuelle Bandbreite der Einzelhandelsverkaufspreise dar. Die HI Spalte auf der rechten Seite stellt im Allgemeinen die vollen Einzelhandelsverkaufspreise dar. Die LO Spalte auf der linken Seite im Allgemeinen den niedrigsten Preis, den man mit etwas Suchen finden kann.

Was bedeuten die Pfeile

Pfeile nach oben bezeichnen Preise, die seit der letzten Ausgabe gestiegen sind. Pfeile nach unten bezeichnen Preise, die seit der letzten Ausgabe gefallen sind. Die Pfeile bedeuten nicht, dass eine Karte oder Set 'nach oben' oder 'nach unten' gegangen ist.

Einstufung

Alle Karten und Spielzeuge im Preisführer basieren auf einen tadellosen Zustand. Beschädigte Karten werden in

der Regel 25 bis 75% unter deren Wert bei tadellosem Zustand verkauft. Lose Spielzeuge (aus der Verpackung heraus) werden in der Regel 75% unter dem Listenpreis verkauft.

Währung

Dieser Preisführer gibt nur den gesamten deutschen Pokémon TCG Markt wieder. Alle aufgeführten Preise sind in Deutsch Mark. Preise können zu den hier aufgeführten Preisen unterschiedlich sein.

Legende

C - Gewöhnliche Karte. Diese Karten haben einen schwarzen Punkt in der unteren rechten Ecke.

R - Seltene Karte. Diese Karten haben einen Stern in der unteren rechten Ecke.

U - Ungewöhnliche Karte. Diese Karten haben eine Raute in der unteren rechten Ecke.

UER - Unkorrekte Karte. Diese Karte hat keine korrekte Version.

NNO - Keine Zahl. Diese Karte hat keine Nummer in der unteren rechten Ecke.

HOLO - Holografische Karte. Einige Sammler nennen diese Karten auch Holofoil Karten.

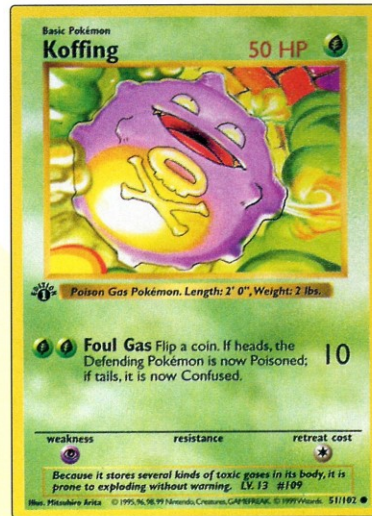
Base 1st Edition Wizards of the Coast

	Preis	
Complete Set (102)	10,000 14,000 ▲	
Booster Box (36 ct)	1,700.00 2,000.00	
Booster Pack (11 cards)	50.00 75.00	

□ 1	Alakazam (holo) (R)	50,00	75,00
□ 2	Blastoise (holo) (R)	100,00	150,00

□ 3	Chansey (holo) (R)	50,00	75,00
□ 4	Charizard (holo) (R)	250,00	350,00
□ 5	Clefairy (holo) (R)	40,00	60,00
□ 6	Gyarados (holo) (R)	35,00	50,00
□ 7	Hitmonchan (holo) (R)	40,00	60,00
□ 8	Machop (holo) (R)	10,00	15,00
□ 9	Magnetron (holo) (R)	30,00	45,00
□ 10	Mewtwo (holo) (R)	40,00	60,00
□ 11	Nidoking (holo) (R)	35,00	50,00
□ 12	Ninetales (holo) (R)	40,00	60,00
□ 13	Poliwrath (holo) (R)	40,00	60,00
□ 14	Raichu (holo) (R)	40,00	60,00
□ 15	Venusaur (holo) (R)	50,00	75,00
□ 16	Zapdos (holo) (R)	50,00	75,00 ▲
□ 17	Beedrill (R)	12,00	20,00
□ 18	Dragonair (R)	12,00	20,00
□ 19	Dugtrio (R)	12,00	20,00
□ 20	Electabuzz (R)	10,00	18,00 ▲
□ 21	Electrode (R)	10,00	18,00 ▲
□ 22	Pidgeotto (R)	10,00	18,00 ▲
□ 23	Arcanine (U)	4,00	7,00
□ 24	Charmeleon (U)	4,00	7,00
□ 25	Dewgong (U)	2,50	5,00
□ 26	Dratini (U)	2,50	5,00
□ 27	Farfetch'd (U)	3,00	6,00
□ 28	Growlithe (U)	3,00	6,00
□ 29	Haunter (U)	4,00	7,00
□ 30	Ivysaur (U)	4,00	7,00
□ 31	Jynx (U)	2,50	5,00
□ 32	Kadabra (U)	3,00	6,00
□ 33	Kakuna (UER) (U)	4,00	7,00
□ 34	Machop (U)	2,00	5,00 ▲
□ 35	Magikarp (U)	2,00	5,00 ▲
□ 36	Magmar (U)	2,00	5,00 ▲
□ 37	Nidorino (U)	2,00	5,00 ▲
□ 38	Poliwhirl (U)	3,00	6,00
□ 39	Porygon (U)	2,00	5,00 ▲
□ 40	Raticate (U)	2,00	5,00 ▲
□ 41	Seel (U)	2,00	5,00 ▲

□ 42	Wartortle (U)	4,00	7,00
□ 43	Abra (C)	1,50	3,00
□ 44	Bulbasaur (UER) (C)	4,00	7,00
□ 45	Caterpie (UER) (C)	1,00	2,00
□ 46	Charmander (C)	3,00	5,00
□ 47	Diglett (C)	1,00	2,00
□ 48	Doduo (C)	1,00	2,00
□ 49	Drowzee (C)	1,00	2,00
□ 50	Gastly (C)	1,00	2,00
□ 51	Koffing (C)	1,00	2,00
□ 52	Machop (C)	1,00	2,00

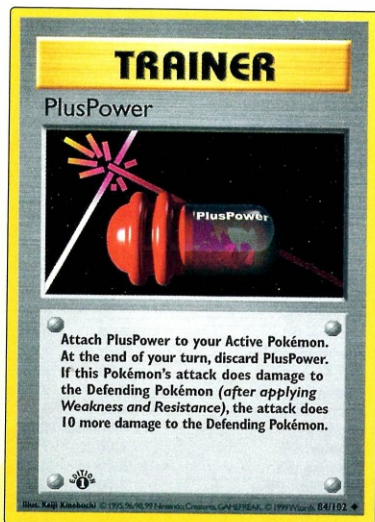


Pokémon Preisführer und Checkliste

53	Magnemite (C)	1,00	2,00
54	Metapod (UER) (C)	1,50	3,00
55	Nidoran (C)	1,00	2,00
56	Onix (C)	1,50	3,00
57	Pidgey (C)	1,00	2,00
58	Pikachu (C)	6,00	10,00
59	Poliwag (C)	1,00	2,00
60	Ponyta (C)	1,00	2,00
61	Rattata (C)	1,00	2,00
62	Sandshrew (C)	1,00	2,00
63	Squirtle (C)	4,00	7,00
64	Starmie (C)	1,00	2,00
65	Staryu (C)	1,00	2,00



66	Tangela (C)	1,00	2,00
67	Voltorb (UER) (C)	1,00	2,00
68	Vulpix (UER) (C)	1,00	2,00
69	Weedle (C)	1,00	2,00
70	Clefairy Doll (R)	7,00	12,00
71	Computer Search (R)	7,00	12,00
72	Devolution Spray (R)	7,00	12,00
73	Imposter Professor Oak (R)	7,00	12,00
74	Item Finder (R)	7,00	12,00
75	Lass (R)	7,00	12,00
76	Pokémon Breeder (R)	7,00	12,00
77	Pokémon Trader (R)	7,00	12,00 ▼
78	Scoop Up (R)	7,00	12,00 ▼
79	Super Energy Removal (R)	7,00	12,00 ▼
80	Defender (U)	2,00	4,00
81	Energy Retrieval (U)	2,00	4,00
82	Full Heal (U)	2,00	4,00
83	Maintenance (U)	2,00	4,00
84	Plus Power (U)	2,00	4,00
85	Pokémon Center (U)	2,00	4,00
86	Pokémon Flute (U)	2,00	4,00



87	Poked (U)	2,00	4,00
88	Professor Oak (U)	4,00	7,00
89	Revive (U)	2,00	4,00
90	Super Potion (U)	2,00	4,00
91	Bill (C)	2,00	4,00
92	Energy Removal (C)	0,50	1,00
93	Gust of Wind (C)	0,75	1,50
94	Potion (C)	0,75	1,50
95	Switch (C)	0,50	1,00
96	Double Colorless Energy (U)	3,00	6,00
97	Fighting Energy	0,50	1,00
98	Fire Energy	0,50	1,00
99	Grass Energy	0,50	1,00
100	Lightning Energy	0,50	1,00
101	Psychic Energy	0,50	1,00
102	Water Energy	0,50	1,00

Base Unlimited Wizards of the Coast

Complete Set (101)	170,00	220,00
Complete Set (w/Machop) (102)	175,00	225,00
Booster Box (36 ct)	140,00	200,00
Booster Pack (11 cards)	4,00	6,50 ▲
Starter Set (60 cards)	10,00	15,00
Blackout Deck (60 cards)	12,00	18,00
Brushfire Deck (60 cards)	12,00	18,00
OverGrowth Deck (60 cards)	12,00	18,00
Zap Deck (60 cards)	18,00	25,00
1 Alakazam (holo) (R)	12,00	20,00
2 Blastoise (holo) (R)	18,00	28,00 ▲
3 Chansey (holo) (R)	12,00	20,00
4 Charizard (holo) (R)	35,00	50,00
5 Clefairy (holo) (R)	12,00	20,00
6 Gyarados (holo) (R)	10,00	18,00
7 Hitmonchan (holo) (R)	10,00	18,00
8 Machop (holo) (R) 1st Ed. only	N/A	
9 Magnetron (holo) (R)	8,00	15,00
10 Mewtwo (holo) (R)	12,00	20,00
11 Nidoking (holo) (R)	10,00	18,00
12 Ninetales (holo) (R)	10,00	18,00



13	Poliwrath (holo) (R)	10,00	18,00
14	Raichu (holo) (R)	12,00	20,00
15	Venusaur (holo) (R)	12,00	20,00
16	Zapdos (holo) (R)	12,00	20,00
17	Beedrill (R)	5,00	7,00
18	Dragonair (R)	5,00	7,00
19	Dugtrio (R)	5,00	7,00
20	Electabuzz (R)	5,00	7,00
21	Electrode (R)	5,00	7,00
22	Pidgeotto (R)	5,00	7,00
23	Arcanine (U)	1,00	2,00
24	Charmeleon (U)	1,50	3,00
25	Dewgong (U)	1,00	2,00
26	Dratini (U)	1,00	2,00
27	Farfetch'd (U)	1,00	2,00
28	Growlithe (U)	1,00	2,00
29	Haunter (U)	1,00	2,00



30	Ivysaur (U)	1,00	2,00
31	Jynx (U)	1,00	2,00
32	Kadabra (U)	1,00	2,00
33	Kakuna (Length/Length Error) (U)	4,00	7,00
33	Kakuna (Length/Weight Corr.) (U)	1,00	2,00
34	Machoke (U)	1,00	2,00
35	Magikarp (U)	1,00	2,00
36	Magmar (U)	1,00	2,00
37	Nidorino (U)	1,00	2,00
38	Poliwhirl (U)	1,00	2,00
39	Porygon (U)	1,00	2,00
40	Raticate (U)	1,00	2,00
41	Seel (U)	1,00	2,00
42	Wartortle (U)	1,00	2,50
43	Abra (C)	0,25	0,50
44	Bulbasaur (Length/Length Error) (C)	4,00	
44	Bulbasaur (Length/Weight Corr.) (C)	0,35	
45	Caterpie (HP 40 Error) (C)	3,00	5,00
45	Caterpie (40 HP Corr.) (C)	0,25	0,50
46	Charmander (C)	0,35	0,75
47	Diglett (C)	0,25	0,50
48	Doduo (C)	0,25	0,50
49	Drowzee (C)	0,25	0,50
50	Gastly (C)	0,25	0,50
51	Koffing (C)	0,25	0,50
52	Machop (C)	0,25	0,50
53	Magnemite (C)	0,25	0,50
54	Metapod (HP 70 Error) (C)	3,00	5,00
54	Metapod (70 HP Corr.) (C)	0,25	0,50
55	Nidoran (C)	0,25	0,50
56	Onix (C)	0,25	0,50
57	Pidgey (C)	0,25	0,50
58	Pikachu (Red cheeks Error) (C)	5,00	10,00
58	Pikachu (Yellow cheeks Corr.) (C)	0,50	1,00
59	Poliwag (C)	0,25	0,50
60	Ponyta (C)	0,25	0,50



Pokémon Preisführer und Checkliste

□ 61	Rattata (C)	0,25	0,50
□ 62	Sandshrew (C)	0,25	0,50
□ 63	Squirtle (C)	0,50	1,00
□ 64	Starmie (C)	0,25	0,50
□ 65	Staryu (C)	0,25	0,50
□ 66	Tangela (C)	0,25	0,50
□ 67	Voltorb (Monster Ball Error) (C)	3,00	5,00
□ 67	Voltorb (Poké Ball Corr.) (C)	0,25	0,50
□ 68	Vulpix (UER) (C)	0,25	0,50
□ 69	Weedle (C)	0,25	0,50
□ 70	Clefairy Doll (R)	3,00	5,00
□ 71	Computer Search (R)	3,00	5,00

□ 92	Energy Removal (C)	0,25	0,50
□ 93	Gust of Wind (C)	0,25	0,50
□ 94	Potion (C)	0,25	0,50
□ 95	Switch (C)	0,25	0,50
□ 96	Double Colorless Energy (U)	1,00	2,00
□ 97	Fighting Energy (C)	0,10	0,25
□ 98	Fire Energy (C)	0,10	0,25
□ 99	Grass Energy (C)	0,10	0,25
□ 100	Lightning Energy (C)	0,10	0,25
□ 101	Psychic Energy (C)	0,10	0,25
□ 102	Water Energy (C)	0,10	0,25

□ 42	Persian (U)	0,75	2,00
□ 43	Primeape (U)	0,75	2,00
□ 44	Rapidash (U)	0,75	2,00
□ 45	Rhydon (U)	0,50	1,00
□ 46	Seaking (U)	0,50	1,00
□ 47	Tauros (U)	0,50	1,00
□ 48	Weepingbell (U)	0,75	2,00
□ 49	Bellsprout (C)	0,25	0,50
□ 50	Cubone (C)	0,25	0,75 ▲
□ 51	Eevee (C)	0,75	1,50
□ 52	Exeggcute (C)	0,25	0,50
□ 53	Goldeen (C)	0,25	0,50
□ 54	Jigglypuff (C)	0,75	1,50
□ 55	Mankey (C)	0,25	0,50
□ 56	Meowth (C)	0,50	1,00
□ 57	Nidoran-F (C)	0,25	0,50
□ 58	Oddish (C)	0,50	1,00
□ 59	Paras (C)	0,25	0,50
□ 60	Pikachu (C)	1,50	3,00
□ 61	Rhyhorn (C)	0,25	0,50
□ 62	Spearow (C)	0,50	1,00
□ 63	Venonat (C)	0,25	0,50
□ 64	Trainer: Poké Ball (C)	0,25	0,50

Jungle 1st Edition Wizards of the Coast

Complete Set (64)	200,00	275,00
Booster Box (36 ct)	300,00	350,00
Booster Pack (11 cards)	8,50	12,00

□ 1	Clefable (holo) (R)	18,00	25,00
□ 2	Electrode (holo) (R)	10,00	18,00 ▲
□ 3	Flareon (holo) (R)	18,00	25,00
□ 4	Jolteon (holo) (R)	18,00	25,00 ▲
□ 5	Kangaskhan (holo) (R)	18,00	25,00 ▲
□ 6	Mr. Mime (holo) (R)	18,00	25,00
□ 7	Nidoqueen (holo) (R)	15,00	20,00 ▲
□ 8	Pidgeot (holo) (R)	12,00	20,00 ▲
□ 9	Pinsir (holo) (R)	10,00	18,00 ▲
□ 10	Scyther (holo) (R)	18,00	25,00
□ 11	Snorlax (holo) (R)	15,00	20,00 ▲
□ 12	Vaporeon (holo) (R)	12,00	20,00
□ 13	Venomoth (holo) (R)	10,00	18,00 ▲
□ 14	Victreebel (holo) (R)	12,00	20,00 ▲
□ 15	Vileplume (holo) (R)	12,00	20,00 ▲



Jungle Unlimited Wizards of the Coast

Complete Set (64)	100,00	150,00
Booster Box (36 ct)	125,00	200,00 ▲
Booster Pack (11 cards)	3,50	6,00
Power Reserve Deck (60 cards)	12,00	18,00
Water Blast Deck (60 cards)	12,00	18,00

□ 1	Clefable (holo) (R)	10,00	16,00
□ 2	Electrode (holo) (R)	8,00	12,00
□ 3	Flareon (holo) (R)	10,00	16,00
□ 4	Jolteon (holo) (R)	10,00	15,00
□ 5	Kangaskhan (holo) (R)	10,00	17,00 ▲
□ 6	Mr. Mime (holo) (R)	10,00	17,00
□ 7	Nidoqueen (holo) (R)	8,00	12,00
□ 8	Pidgeot (holo) (R)	8,00	12,00
□ 9	Pinsir (holo) (R)	8,00	12,00
□ 10	Scyther (holo) (R)	12,00	18,00
□ 11	Snorlax (holo) (R)	10,00	15,00
□ 12	Vaporeon (holo) (R)	10,00	15,00
□ 13	Venomoth (holo) (R)	8,00	12,00
□ 14	Victreebel (holo) (R)	8,00	12,00
□ 15	Vileplume (holo) (R)	10,00	15,00
□ 16	Wigglytuff (holo) (R)	10,00	17,00
□ 17	Clefable (R)	3,00	6,00
□ 18	Electrode (R)	3,00	5,00
□ 19	Flareon (R)	3,00	6,00
□ 20	Jolteon (R)	3,00	5,00
□ 21	Kangaskhan (R)	3,00	5,00
□ 22	Mr. Mime (R)	3,00	6,00
□ 23	Nidoqueen (R)	3,00	5,00
□ 24	Pidgeot (R)	3,00	5,00
□ 25	Pinsir (R)	3,00	5,00
□ 26	Scyther (R)	4,00	7,00
□ 27	Snorlax (R)	3,00	5,00
□ 28	Vaporeon (R)	3,00	5,00
□ 29	Venomoth (R)	3,00	5,00
□ 30	Victreebel (R)	3,00	5,00



□ 72	Devolution Spray (R)	3,00	5,00
□ 73	Imposter Professor Oak (R)	3,00	5,00
□ 74	Item Finder (R)	3,00	5,00
□ 75	Lass (R)	3,00	5,00
□ 76	Pokémon Breeder (R)	3,00	5,00
□ 77	Pokémon Trader (R)	3,00	5,00 ▼
□ 78	Scoop Up (R)	3,00	5,00 ▼
□ 79	Super Energy Removal (R)	3,00	5,00 ▼
□ 80	Defender (U)	1,00	2,00
□ 81	Energy Retrieval (U)	1,00	2,00
□ 82	Full Heal (U)	1,00	2,00



□ 83	Maintenance (U)	1,00	2,00
□ 84	Plus Power (U)	1,00	2,00
□ 85	Pokémon Center (U)	1,00	2,00
□ 86	Pokémon Flute (U)	1,00	2,00
□ 87	Pokédex (U)	1,00	2,00
□ 88	Professor Oak (U)	1,50	3,00
□ 89	Revive (U)	1,00	2,00
□ 90	Super Potion (U)	1,00	2,00
□ 91	Bill (C)	0,50	1,00



□ 16	Wigglytuff (holo) (R)	18,00	25,00
□ 17	Clefable (R)	5,00	9,00
□ 18	Electrode (R)	4,00	7,00
□ 19	Flareon (R)	5,00	9,00
□ 20	Jolteon (R)	5,00	8,00 ▲
□ 21	Kangaskhan (R)	5,00	8,00
□ 22	Mr. Mime (R)	5,00	9,00
□ 23	Nidoqueen (R)	5,00	8,00
□ 24	Pidgeot (R)	5,00	8,00
□ 25	Pinsir (R)	4,00	7,00
□ 26	Scyther (R)	5,00	9,00
□ 27	Snorlax (R)	4,00	7,00
□ 28	Vaporeon (R)	5,00	8,00 ▲
□ 29	Venomoth (R)	4,00	7,00
□ 30	Victreebel (R)	4,00	7,00
□ 31	Vileplume (R)	4,00	7,00
□ 32	Wigglytuff (R)	5,00	9,00
□ 33	Butterfree ("d" Edition Error) (U)	5,00	10,00
□ 33	Butterfree (1 Edition Corr.) (U)	1,00	2,00 ▲
□ 34	Dodrio (U)	1,00	2,00 ▲
□ 35	Exeggutor (U)	1,00	2,00 ▲
□ 36	Fearow (U)	1,00	2,00 ▲
□ 37	Gloom (U)	1,00	2,00 ▲
□ 38	Lickitung (U)	1,00	2,00
□ 39	Marowak (U)	1,00	2,00 ▲
□ 40	Nidorina (U)	1,00	2,00 ▲
□ 41	Parasect (U)	1,00	2,00 ▲

Pokémon Preisführer und Checkliste

□ 31	Vileplume (R)	3,00	5,00
□ 32	Wigglytuff (R)	3,00	5,00
□ 33	Butterfree (U)	0,50	1,00
□ 34	Dodrio (U)	0,50	1,00
□ 35	Exeggutor (U)	0,50	1,00
□ 36	Fearow (U)	0,50	1,00
□ 37	Gloom (U)	0,50	1,00
□ 38	Lickitung (U)	0,50	1,00
□ 39	Marowak (U)	0,50	1,00
□ 40	Nidorina (U)	0,50	1,00
□ 41	Parasect (U)	0,50	1,00
□ 42	Persian (U)	0,50	1,00
□ 43	Primeape (U)	0,50	1,00
□ 44	Rapidash (U)	0,50	1,00
□ 45	Rhydon (U)	0,50	1,00
□ 46	Seaking (U)	0,50	1,00
□ 47	Tauros (U)	0,50	1,00
□ 48	Weepingbell (U)	0,50	1,00
□ 49	Bellsprout (C)	0,25	0,50



□ 50	Cubone (C)	0,25	0,50
□ 51	Eevee (C)	0,25	0,75
□ 52	Exeggcuter (C)	0,25	0,50
□ 53	Goldene (C)	0,25	0,50
□ 54	Jigglypuff (C)	0,25	0,50
□ 55	Mankey (C)	0,25	0,50
□ 56	Meowth (C)	0,25	0,50
□ 57	Nidoran-F (C)	0,25	0,50
□ 58	Oddish (C)	0,25	0,50
□ 59	Paras (C)	0,25	0,50
□ 60	Pikachu (C)	0,50	1,00
□ 61	Rhyhorn (C)	0,25	0,50
□ 62	Spearow (C)	0,25	0,50
□ 63	Venonat (C)	0,25	0,50
□ 64	Trainer: Poké Ball (C)	0,25	0,50



Fossil 1st Edition Wizards of the Coast

Complete Set (62)	200,00	275,00 ▲
Booster Box (36 ct)	250,00	300,00
Booster Pack (11cards)	7,00	10,00
□ 1	Aerodactyl (holo) (R)	18,00 28,00 ▲
□ 2	Articuno (holo) (R)	18,00 28,00 ▲
□ 3	Ditto (holo) (R)	15,00 20,00 ▲
□ 4	Dragonite (holo) (R)	20,00 30,00
□ 5	Gengar (holo) (R)	15,00 20,00 ▲
□ 6	Haunter (holo) (R)	15,00 20,00 ▲
□ 7	Hitmonlee (holo) (R)	15,00 20,00 ▲
□ 8	Hypno (holo) (R)	15,00 20,00 ▲
□ 9	Kabutops (holo) (R)	15,00 20,00 ▲
□ 10	Lapras (holo) (R)	15,00 20,00 ▲
□ 11	Magnetron (holo) (R)	10,00 18,00 ▲
□ 12	Moltres (holo) (R)	15,00 20,00 ▲
□ 13	Muk (holo) (R)	15,00 20,00 ▲



□ 14	Raichu (holo) (R)	15,00 22,00 ▲
□ 15	Zapdos (holo) (R)	15,00 20,00 ▲
□ 16	Aerodactyl (R)	5,00 8,00
□ 17	Articuno (R)	5,00 8,00
□ 18	Ditto (R)	3,00 6,00
□ 19	Dragonite (R)	5,00 9,00
□ 20	Gengar (R)	3,00 6,00
□ 21	Haunter (R)	3,00 6,00
□ 22	Hitmonlee (R)	3,00 6,00
□ 23	Hypno (R)	3,00 6,00
□ 24	Kabutops (R)	3,00 6,00
□ 25	Lapras (R)	3,00 6,00
□ 26	Magnetron (R)	2,50 5,00
□ 27	Moltres (R)	3,00 6,00
□ 28	Muk (R)	3,00 6,00

□ 29	Raichu (R)	3,00 6,00
□ 30	Zapdos (R)	3,00 6,00
□ 31	Arbok (U)	0,75 1,50
□ 32	Cloyster (U)	0,75 1,50
□ 33	Gastly (U)	0,75 1,50
□ 34	Golbat (U)	0,75 1,50
□ 35	Golduck (U)	0,75 1,50
□ 36	Golem (U)	0,75 1,50
□ 37	Graveler (U)	0,75 1,50
□ 38	Kingler (U)	0,75 1,50
□ 39	Magmar (U)	0,75 1,50
□ 40	Omastar (U)	0,75 1,50
□ 41	Sandslash (U)	0,75 1,50
□ 42	Seadra (U)	0,75 1,50
□ 43	Slowbro (U)	0,75 1,50
□ 44	Tentacruel (U)	0,75 1,50
□ 45	Weezing (U)	0,75 1,50
□ 46	Ekans (C)	0,25 0,75
□ 47	Geodude (C)	0,25 0,75
□ 48	Grimer (C)	0,25 0,75
□ 49	Horsea (C)	0,25 0,75
□ 50	Kabuto (C)	0,25 0,75
□ 51	Krabby (C)	0,25 0,75
□ 52	Omanyte (C)	0,25 0,75



□ 53	Psyduck (C)	0,25 0,75
□ 54	Shellder (C)	0,25 0,75
□ 55	Slowpoke (C)	0,25 0,75
□ 56	Tentacool (C)	0,25 0,75
□ 57	Zubat (C)	0,25 0,75
□ 58	Old Man Fuji (U)	0,50 1,00
□ 59	Energy Transfer (C)	0,25 0,75
□ 60	Gambler (C)	0,25 0,75
□ 61	Recycle (C)	0,25 0,75
□ 62	Mysterious Fossil (C)	0,25 0,75



GEDANKENZÜGE

Tauche ein in unseren Führer über Angriffs- und Verteidigungs- sowie Heiltrainer-Karten.

Letztes Monat haben wir euch einige der beliebtesten und wichtigsten Karten für Turniergewinnerdecks gezeigt. Dieses Monat wollen wir eure Pokémon Beherrschung mit Angriffstrainern erweitern, die die Schadenspunkte eurer Gegner in die Höhe schießen lassen. Außerdem werden wir die Verteidigungs- und Heiltrainerkarten diskutieren, die eure kleinen Biester am Leben und kämpfen erhalten.

KEINEN MUMM, KEIN SIEG

Seien wir mal ehrlich, mittels deiner Trainer mit der Power zum Kartenziehen und der Zerstörungskraft kannst du so viele Strategien entwickeln und Decks aufbauen, wie du willst. Aber was passiert, wenn dein Aktiver Pokémon angreift? Außer du versuchst deinen Gegner zu decken (ihm die Karten ausgehen zu lassen), liegt der Grund für die Verwendung der Trainer wie Bill, Professor Oak, Pokémon Trader und Pokémon Breeder darin, dein stärkstes Monster zu finden und dieses zu deinem Aktiven Monster zu befördern. Einige Trainer machen jedoch deine Attacken erfolgreicher.

Wie eine übernatürliche Naturgewalt kann Gust of Wind einen deiner gegnerischen Pokémon von der Bank in einen Kampf blasen. Als Angriffshilfe wähle deren schwächsten Pokémon oder einen mit viel Schäden aus. Wenn du jedoch den Aufbau deiner Pokémon hinausögerst, dann wähle einen feindlichen Pokémon, dem es an Energie fehlt (damit er dich nicht angreifen kann) und der hohe Rückzugskosten hat. Verwende Gust of Wind um als ausgezeichneten Gegenangriff die schrecklichen gegnerischen Pokémon wegzublasen. Er verursacht immense Zerstörung und zwingt deinen gegnerischen, aufpolierten Pokémon auf die Bank, während du in Kontrolle bleibst. Viele Decks haben zwei bis drei Gusts of Wind.

Eine andere sehr verbreitete Karte ist PlusPower. Sie kann dir 10 extra Schadenspunkte für einen Überraschungsknockout geben. Falls dein Gegner zum Beispiel einen Aktiven Electabuzz hat und du einen Aktiven Scyther, sind beide voll aufgeladen. Scyther schlägt Electabuzz für 30 Schadenspunkte. Bei deinem nächsten Angriff füge deiner Attacke PlusPower hinzu,



Illustration von Mark Stokes

was den Schlag von Scyther 40 Schadenspunkte wert macht und Electabuzz auf den Ablagestoß sendet. Behalte ein oder zwei PlusPower in deinem Deck.

Ein anderer Trainer, der offensiv und defensiv spielt, ist Switch. Der Switch Trainer ignoriert Lähmung, Schlaf und Verwirrung, was es dir ermöglicht, einen Pokémon in Sicherheit zu bringen.

Unsere letzte Angriffshilfe, Pokémon Flute, wird selten eingesetzt, aber ist zusammen mit Gust of Wind eine großartige Kombination. Gehen wir davon aus, dass du den gegnerischen Squirtle zu Beginn des Spiels k.o. geschlagen hast. Spiele Pokémon Flute und gebe Squirtle auf die gegnerische Bank. Verwende Gust of Wind, um Squirtle zu einem sich verteidigenden Pokémon zu befördern. Anschließend setze deinen voll aufgeladenen Electabuzz zu Thundershock ein. In einem Zug belebst du Squirtle und schlägst ihn wieder k.o.

SCHÜTZEN UND VERTEIDIGEN

Früher oder später erfährt auch der stärkste Pokémon einen Schaden. Tränke ist wie ein Heftplaster. Es kostet nichts und du kannst damit bis zu zwei Schadenspunkte von einem Aktiven Pokémon oder einem Pokémon auf der Bank entfernen. Super Tränke erfordert zwar einen Energieabwurf von dem Pokémon, den du heilen möchtest, lässt dich jedoch bis zu vier Schadenspunkte entfernen. Sollte der Schlüssel deiner Strategie in der Evolution eines Pokémon im zweiten Stadium liegen, dann schließe ein oder zwei Tränke und Super Tränke mit ein.

Pokémon Center ist ein radikales medizinisches Notverfahren. Deine vom Kampf gezeichneten Biester werden von allen Schäden geheilt, jedoch zu hohen Kosten – du musst die an beschädigten Pokémon angehängte Energie abwerfen. Einige Decks beinhalten eine als "Krankenversicherung". Stell dir mal vor, du bist in einem Rennen und du glaubst, nicht mehr weiter laufen zu können. Aber in der Ferne erhaschst du einen Blick der Ziellinie und du bekommst plötzlich einen Energieschub.

Scoop Up ist so etwas. Falls dein

Pokémon nahe an einem Kollaps ist, raffe ihn auf (wirf alle Energie, Evolutionen und Schadenspunkte ab) und platziere den Basis Pokémon in deiner Hand.

Scoop Up ist eine großartige Strategie zum Recyceln starker Basis Pokémon wie Hitmonchan, Electabuzz und Chansey. Ich verwende Scoop Up oftmals für meinen vom Kampf gezeichneten Electabuzz, befördere

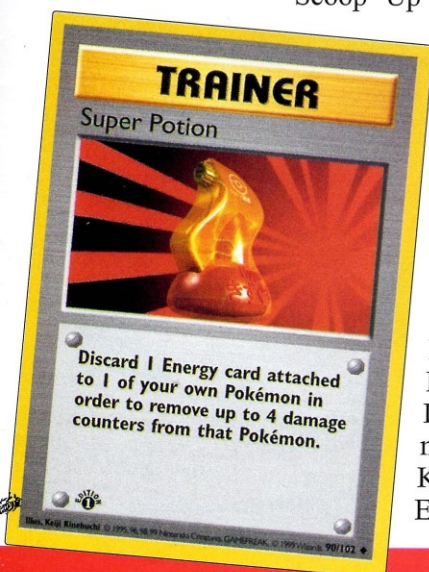
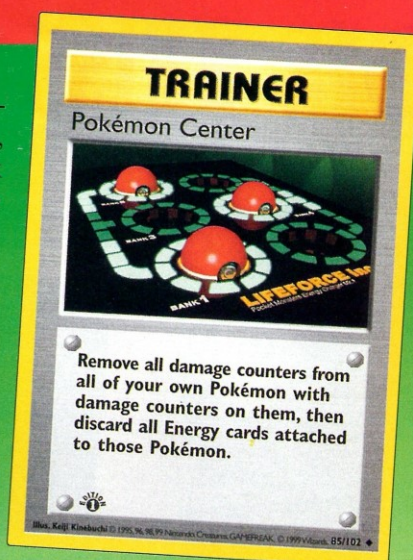
meinen leicht zurück-zuziehenden Scyther, lege Electabuzz zurück auf meine Bank, hole Scyther zurück und baue Electabuzz als meinen Aktiven wieder auf. Ich hänge wieder eine andere Lightning Energie und Thunderpunch an.

Full Heal ist die Therapie für einen Aktiven Pokémon, der verwirrt, gelähmt oder vergiftet ist. Sie ist aufgrund ihrer beschränkten Effektivität selten in Killerdecks zu finden.

Defender ist ein anderer Defensivspezialist, der an einen Pokémon deiner Wahl angehängt ist. Er bleibt bis zum Ende des nächsten gegnerischen Zugs wirksam. Verwende Defenders zum Schutz deiner Aktiven Pokémon während einer Selbstzerstörungsattacke. Du kannst ihn auch zum Schutz eines Pokémons als Hinauszögerungsstrategie verwenden. Oder verwende ihn, wenn du Super Tränke gezogen hast.

Der neue Fossil Trainer, Mr. Fuji, ist auf Turnieren selten zu finden, ist jedoch eine vielversprechende defensive Hilfe und Heiler. Er erlaubt dir, einen Pokémon auf der Bank mit seiner angehängten Karte zurück in dein Deck zu holen. Mr. Fuji kann Chansey und Double Colorless Energie in dein Deck zurückholen. Spiele ihn mit Computer Search heraus und befördere ihn in einem Zug zu Scrunch. Mr. Fuji kann dir auch dabei helfen, wenn du dabei bist, alle Karten zu verlieren. Als Trainer ist Mysterious Fossil kaum zu gebrauchen, außer als Evolutionsbasis für Aerodactyl, Omanyte oder Kabuto. Der Knockout eines Mysterious Fossil gibt deinem Gegner keinen Preis, weshalb du Fossil als einmaligen Hinauszögerer verwenden solltest. Wenn es zu Turnieren kommt, sind die letzten zwei Trainer so selten wie altertümliche Mews. Clefairy Doll ist ein leichter Knockout. Jedoch ist er eine Hinauszögerungsvorrichtung, da ein Knockout nicht in Preise für deinen Gegner resultiert. Mit Devolution Spray kannst du einen Pokémon im ersten oder zweiten Stadium eine Stufe zurückentwickeln. Dies ist ein Verzweiflungsmove, der deinen verwirrten, gelähmten oder eingeschlafenen Pokémon heilen könnte.

Herzlichen Glückwunsch zum Abschluss des Minikurses zum Pokémon Trainer. Hier noch ein Rat in letzter Minute für Spielanfänger: haltet das Kartenverhältnis bei ungefähr 15 Pokémon, 25 Energie und 20 Trainern. Ungefähr ein Drittel eurer Karten sollten Trainer sein. Denn schließlich, Trainer regieren!



DIE HEISSESTEN RENNER

Hier ist eine Liste der beliebtesten Kartenspiele und Spielzeuge.

Karten



1. Charizard Holografik Basis Serie (1)



2. Ancient Mew Holografik Promo (4)



3. Venusaur Holografik Basis Serie (5)



4. Blastoise Holografik Basis Serie (3)



5. Pikachu Rote Backen Fehlerbasisserie (NR)



6. Mew Holografik Japanische Fossil Serie (2)



7. Upaia Coro Coro Promo (NR)



8. Zapdos Holografik Basis Serie (7)



9. Pichu Holografik Neoserie (NR)

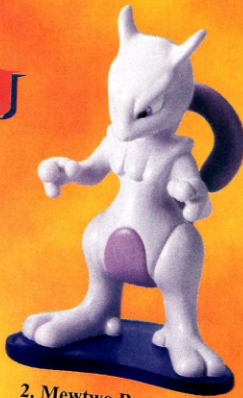


10. Dragonite Holografik Fossil Serie (9)

Spielzug



1. Mew elektronische Figur (NR)



2. Mewtwo Burger King Toy (1)



3. I Choose You Pikachu (NR)



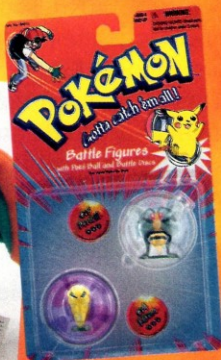
4. Sprechender Pikachu Burger King Toy (3)



5. Elektronischer Pokédex (3)



6. Charizard Beanie (5)



7. Kakuna und Beedrill Kampffiguren



8. Ja/Nein Pikachu elektronische Figur



9. Gengar Burger King Toy (8)



10. Togepi elektronische Figur (9)

Pokémon Produkte

Poke Ball

Wenn du den Ball kippst, kannst du sehen wie die Pokémon von einer Seite zur anderen flitzen. Dieses schnelle elektronische Hund-Lavonrinthspiel zeigt außerdem Daten für 150 verschiedene Pokémon an. Fange alle 150 ein und werde ein Pokémon-Master, mit 5 verschiedenen Spielweisen.

I01 Pokeball.....DM 88,00

Pikachu Pendeluhr

Ein wundervolles dekoratives und praktisches Geschenk. Mit dieser wirkungsvollen Pendeluhr weiß man immer wie spät es ist.

J01 Pikachu Pendeluhr.....DM 65,00

Pikachu 35-mm-Kamera

Halte sie alle auf Film fest! Diese echte 35-mm-Kamera hat für Filme mit bis zu 36 Bildern Platz. Eine spezielle Umrundung mit allen 150 Pokémon erscheint auf jedem Bild. Mit eingebauten Blitzlicht.

K01 Pikachu 35-mm-Kamera.....DM 80,00

Pokemon Plastikfiguren

Sortiment verschiedener Pokémon-Figuren aus strapazierfähigem Plastik zum Sammeln. Höhe 10 cm.

L01 Pikachu Plastikfigur.....DM 32,00

L02 Blastoise Plastikfigur.....DM 32,00

L03 Charmunder Plastikfigur.....DM 32,00

L04 Jigglypuff Plastikfigur.....DM 32,00

L05 Eevee Plastikfigur.....DM 32,00

Pikachu Sprechende Sparbüchse

Noch nie hat Sparen soviel Spaß gemacht wie mit dieser sprechen-den Pikachu-Sparbüchse. Jedes Mal, wenn du eine Münze einwirfst, spricht Pikachu mit seiner richtigen Fernsehstimme. Pikachu kann auch manuell zum Sprechen aktiviert werden.

M01 Pikachu Sprechende Sparbüchse.....DM 60,00

Zur bestellung von Artikeln auf dieser Seite oder auf Seite 2 verwenden Sie bitte das Bestellformular auf Seite 13 und schicken Sie es an:

Beckett Pokémon Collector
Postfach 1230
21602 Buxtehude



HALTET NACH AUSGABE NR. 10 AUSSCHAU

**MIT
ALL
UNSEREN
GROSSARTIGEN
STANDARDRUBRIKEN
UND VIELES,
VIELES**



MEHR